
EDICIÓN ESPECIAL 2007
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
El Arte en los juegos de Mario Bros.
Póster Doble
0 10722 23111 8 12007
Edición Especial 2007
$25.00 M.N.



Abre o deposita en tu cuenta Suma Menores $1,000 y llévate **gratis** un video juego portátil.



No esperes más y diviértete ahorrando con Suma Menores

Vigencia del 20 de marzo al 30 de mayo del 2007 o hasta agotar existencias. Aplican condiciones.

BANORTE

EL BANCO FUERTE DE MEXICO

SUMARIO



Game Boy Advance

Nintendo GameCube





Nintendo DS

Wii



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa
TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lebrija G.
COORDINADORA DE VENTAS
Julio Ruiz de Ojeda
GERENTE DE VENTAS
Jorge Esperón
EJECUTIVO DE VENTAS
Ruben Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645

FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD
DIRECTOR DE MARKETING
Sebastián Tonda Sánchez

CIRCULACIÓN
DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas
DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz

INTERNET
EDITOR WEB
Juan Carlos Lavín Murcio


EDITORIAL
Televisa

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera


Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Fecha de publicación: Abril 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-88-62-99 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

Editorial

Edición Especial 2007

El héroe más famoso de Nintendo creado por Shigeru Miyamoto tiene una edición especial de Club Nintendo. Así es, Mario Bros. y sus amigos aparecen en las páginas de nuestro número especial del 2007. Aquí encontrarás el arte de los juegos de las series de Mario que han aparecido en los sistemas Game Boy Advance, Nintendo GameCube, Nintendo DS y Wii. Verás ilustraciones de todo tipo en las páginas de este especial de arte. Son 40 juegos los que estamos presentando.

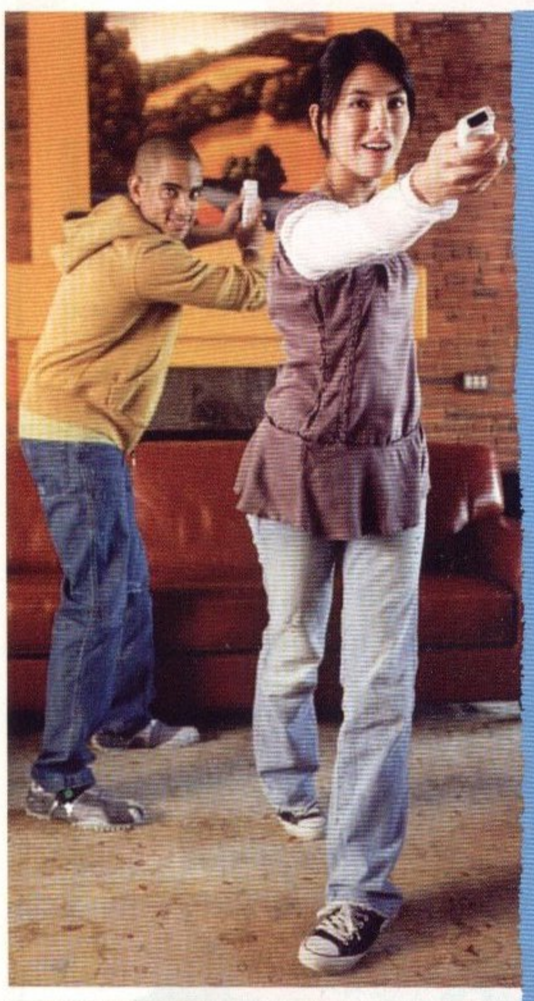
El arte en los videojuegos siempre ha sido muy importante. A través de estos más de 15 años hemos visto la evolución de los gráficos dentro de nuestras pantallas, pero los diseños no sólo son digitales. También existen las creaciones que acompañan a los discos y cartuchos en los empaques o materiales promocionales. Esos trazos que vemos en los medios impresos nos dicen más acerca de un juego. Es curioso que aunque los videojuegos son muy diferentes en cuestión gráfica a lo que vimos hace más de una década, aún se sigan viendo juegos buenos con arte tan sencillo como Paper Mario. Ahora que si te gusta lo innovador, te recomendamos que le eches un ojo a los diseños de Super Smash Bros. Brawl, el título que viene para Wii con uno de los mejores conceptos gráficos que Nintendo haya mostrado. Muchos son los estilos que estás por ver, seguramente te identificarás con alguno si eres de los que les gusta ilustrar, y si no, sólo disfruta de los personajes de Nintendo; siempre nos sacan una buena sonrisa. Te invitamos a que continúes hojeando cada una de las páginas que contiene esta revista, la cual hicimos con mucho gusto y dedicación para ti.

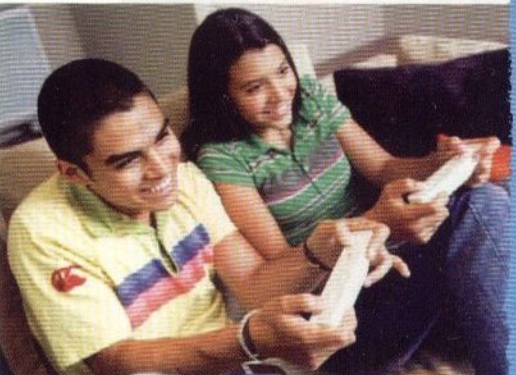
Por cierto, si recuerdas, en nuestra edición especial del año pasado te comentamos que del éxito de esa revista dependía el poder seguir con nuestras ediciones alternas en un futuro. Ahora te agradecemos tu apoyo de ese entonces y te decimos que aquí está la respuesta a ese esfuerzo y empuje recibido por ti. Club Nintendo te ofrece la edición especial #9 y te decimos que vamos por la No. 10. Esperamos tener en un año otra oportunidad para hacer una edición extra a nuestros 12 números regulares. Gracias por mantener a Club Nintendo como la mejor revista de videojuegos de México.

¡Disfruta este Especial de Arte de Mario 2007!



En 1991 Shigeru Miyamoto nos firmó una edición especial de Nintendo llamada "Mario Mania", 16 años después seguimos admirando a los dos.







Wii™ Play

Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.

www.wii.com



Game Boy Advance

La diversión no tiene por qué quedarse en casa; por esta razón, **Mario** y sus amigos han tenido muchas apariciones en varios títulos para el Game Boy Advance; así puedes llevar la emoción y entretenimiento a todos lados y pasar gratos momentos en dondequiera que tus pasos te lleven. A pesar de que ahora contamos con el Nintendo DS, los juegos de GBA no han pasado de moda, especialmente porque tenemos varios grandes clásicos como **Dr. Mario** y la serie **Game and Watch**, la cual viene en su formato clásico y en modo mejorado con los personajes del universo del plomero bigotón. Adicionalmente, hay otros conceptos nuevos como **DK King of Swing** y un RPG en donde los hermanos **Mario** deben trabajar juntos para triunfar. No importa si juegas con el GBA clásico, el GBA SP o el GB Micro; si eres de los nostálgicos que siguen divirtiéndose con las joyas de antaño, no dejes de recordar viejas glorias con el arte tan colorido que Nintendo le dió a **Mario** y pandilla para engalanar las versiones de Game Boy Advance.





DR. Mario

2005

& Puzzle League

Dr. Mario es un gran clásico que regresó para regocijo de los videojugadores amantes de los *puzzles* en un minicompendio con **Puzzle League**. Siendo un personaje tan multifacético, **Mario** aparece con su atuendo de doctor acompañado por la bella princesa **Peach** como su enfermera. Al igual que el juego, el diseño de los personajes fue renovado para acoplarse mejor al estilo actual de **Mario** y **Peach**, lo cual nos gustó mucho; aunque seguimos preguntándonos el porqué aparece la princesa en sandalias. **Dr. Mario** es una buena recomendación para que lleves a la sala de espera de un hospital.





Los molestos virus regresan a la acción para ocasionar todo tipo de enfermedades en tu GBA. Afortunadamente, **Dr. Mario** tiene sus píldoras tamaño familiar para eliminarlos de manera definitiva. Tanto los pequeños villanos, como los héroes están ilustrados de manera sencilla, pero con un buen nivel de detalle.



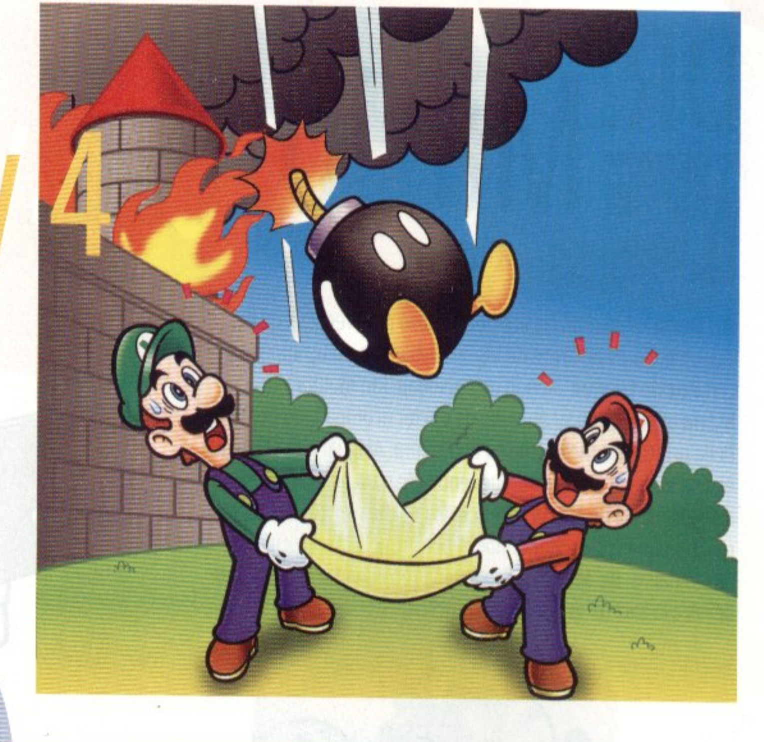




Game & Watch Gallery 4

2002

Game & Watch Gallery fue una de las mejores recopilaciones que se hicieron de aquellos legendarios sistemas que Nintendo lanzó durante los años 80. En la ilustración que podemos apreciar del lado derecho, se hace alusión a uno de los juegos más adictivos de dicha versión: **Mario's Bombs Away**.



No solo Mario tenía participación en este juego, también otros personajes famosos como **Luigi** o **Jr.** tenían su importancia. Al primero lo podemos ver recibiendo un buen golpe de **Waluigi**, mientras que a nuestro mono amigo lo tenemos escapando de sus enemigos, entre los que encontramos un **Goomba** de la serie de **Super Mario**.





NUEVOS
Doritos
TORO
HABANERO
®
...INTENSIDAD
SALVAJE
EN CADA
MORDIDA
NUEVOS
Sabritas
Doritos
TORO
HABANERO
COME BIEN

Game & Watch Gallery 4

Si pensabas que **Mario** y **Donkey** podían hacer un buen equipo, estás equivocado, y una muestra es su aparición en el juego **Safe Buster** de este cartucho. **Toad** no se conformó con aparecer en una sola imagen, y aquí te lo mostramos en dos; lo malo es que parece que en ninguna le fue muy bien, siempre sale sufriendo el pobre.





Mario & Luigi Superstar Saga

2003

Las aventuras de los plomeros iniciaron con buena aceptación en el Game Boy Advance en uno de los juegos que se desprende -aunque no directamente- de lo visto anteriormente en **Super Mario RPG**. Aquí podemos apreciar un estilo de personajes similares a caricaturas, con colores sólidos y sin perder su imagen principal. Los enemigos cuentan con una apariencia que demuestra su maldad, pero de cierta forma no son tan agresivos e incluso algunos, como el de capa roja, tienen detalles graciosos como sus gafas con un vórtice y un rizo que cuelga de su frente.





No es muy común ver a los dos hermanos juntos en acción, sin embargo, en este juego comparten un sinfín de aventuras en mundos coloridos que van muy acorde con el diseño de personajes.

Mario Golf Advance Tour

2004



Mario es un gran aficionado a todos los deportes, y le da su toque característico a cada uno de ellos. En este título se combinan los géneros de un RPG, con los del golf tradicional para que te diviertas en grande. Los personajes para promocionar el juego están muy bien diseñados en 3D, manteniendo un estilo fresco y nuevo.

Además de **Mario**, la princesa **Peach**, **Donkey Kong**, y **Luigi**, entre otros, el juego cuenta con nuevos personajes como los principales **Neil** y **Ella**, a quienes controlarás en el *Story Mode*. Obviamente, su estilo va de acuerdo con su personalidad.

Mario Kart Super Circuit

2001

Las carreras más divertidas de todos los tiempos llegaron al Game Boy Advance poco después de su estreno, obvio nos referimos a un título de la serie de **Mario Kart**, en el cual todos los competidores recibieron un cambio de *look* para adecuarse a las tendencias de aquellos años; basta con ver la pose "retadora" de **Mario** o de **Bowser** para darnos cuenta de que la acción sería más intensa que nunca.











Para muchos es el juego de **Mario Kart** más complicado de todos, y es que obtener todas las pistas era una verdadera proeza. Otro detalle que cambió de acuerdo a su última aparición en el Nintendo 64, fue el aspecto de los carros, donde se nota una línea más aerodinámica.





Mario Kart Super Circuit

Si tienen buena memoria recordarán que este arte de **Mario** en su vehículo no sólo fue el que se usó para la caja del juego, sino también como portada de Club Nintendo en aquel año. **Mario Kart Super Circuit** fue la primera aparición de la serie en consolas portátiles, y aunque tuvo sus problemas, lo hizo bastante bien.



Mario Party Advance



2005

La fiesta nunca termina cuando los invitados son los personajes más célebres del reino de los hongos. Por primera vez la serie llega a una consola portátil y vaya que la diversión es igual de grande. El arte de personajes no sufre muchas modificaciones, permaneciendo en dos dimensiones y con colores sólidos. Dentro del juego, los escenarios se adornan con colores brillantes y efectos de luz.









Bowser sigue haciendo de las suyas y en esta ocasión no estará solo. Sus pequeños pero incómodos aliados te harán la vida de cuadritos mientras tratas de conseguir estrellas.





#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

tonos
Los éxitos de TARABU en tu celular



TOP 5

	Canción / Artista	Clave
1	Todo cambió / Camila	CAMBIO
2	Te lo agradezco pero no / A. Sanz y Shakira	TELO1
3	Tu recuerdo / Ricky Martin	RECUERDO1
4	Narcisista por exelencia / Panda	NARCI
5	Tu amor / RBD	TUAMOR

Lo más descargado

Más / Diego	MAS
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	QUIERO4
Sin despertar / Kudai	SIN1
Volverá / El Canto del Loco	VOLVERA2
Vía láctea / Zoe	VIA
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha - Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalia	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvidate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Lo ves / Sin Bandera	LOVES1
Aquí / Allison	AQUI2
Pam pam / Wisin & Yardel	PAMPAM
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Todo / Alejandro Fernández	TODO

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

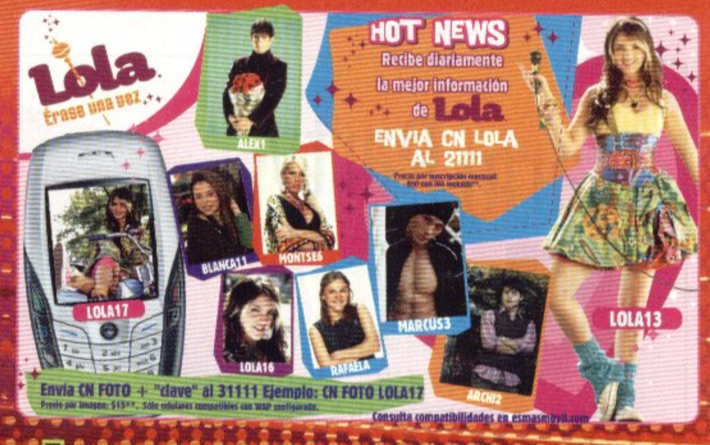
Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI QUIEN1 NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO QUIEN1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI QUIEN1
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido**.



Juegos

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 91111
Ejem: CN JUEGO FRED

nuevo

FRED · FATAL









CRUCI · LINEAS · HAPPY · FUNO · BURBUJAS

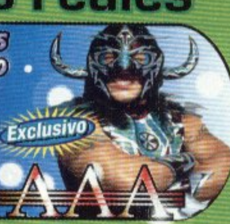
MM3 · BLOQUES · SUDOKU · SOLITARIO · VIKINGO

AIR · AIR2 · AIR3 · DRAGON · DOKI

Precio por juego: $30 con IVA incluido**. Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales



Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	START1
TryAgain	TRY
Winner	WINNE



Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS



SONIDOS REALES

Chamaco, si quieres escucharme en tu celular sólo envía
CN REAL + clave al 31111
Ejemplo: CN REAL RING

	CLAVE
Bueno para nada	PARANADA
Ring	RING
Maricones	MARICON
Baboso	BABOSO



Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL LETY

Llévate Una película gratis

Por cada suscripción a nuestros servicios 21111. Promoción válida marzo y abril de 2007. Películas sujetas al catálogo disponible en mismo punto.

Los mejores servicios al 21111

Cuidado de tu mascota – Envía CN MASCOTA al 21111



Adivinanzas – Envía CN ADIVINA al 21111



Bromas – Envía CN BROMA al 21111



Chistes – Envía CN CHISTE al 21111




CLUB AMERICA – ¡Sé un aficionado bien informado! Recibe todas las noticias en tu celular. Envía CN AMERICA al 21111



Futbol – Envía CN FUT al 21111



Chistes del Pirrurris – Envía CN RISA al 21111




Piropos – Envía CN PIROPO al 21111



Poemas – Envía CN POEMA al 21111



Estrenos y datos de cine – Envía CN CINE al 21111



Lucha libre – Envía CN LUCHAS al 21111



Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido*.

NOMBRETONOS

¿Quieres tener tu propio tono personalizado?

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111

Ej: CN TECNO LILIANA*



Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

LOGONOMBRES



Envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111

Ejemplo: CN LOGOCOLOR RETRO1 URSULA

Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

EXCLUSIVO – Descarga el COMBO PREMIUM de MANÁ




Sé el primero en tener "Labios Compartidos" sonando en tu celular

Envía CN COMBO MANA al 91111 y recibe el tono real* y una foto de este grupo.

*Un tono real es un fragmento de una canción. Precio por combo: $30 con IVA incluido**. Tu teléfono debe ser compatible y tener WAP configurado.

Fotos Hollywood





Envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1

Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Juego del América



¡El más esperado por la afición!

Envía CN JUEGO AMERICA al 91111

Precio por juego: $ 30 con IVA incluido**. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Imágenes REBELDE





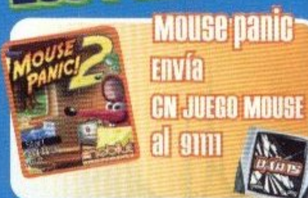
Como bajar imágenes: Envía CN FOTO + "CLAVE" al 31111 Ejemplo: CN FOTO LUPITA11

Precio por imagen: $15 con IVA incluido**. Sólo celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com. El tamaño de las fotos puede variar ligeramente dependiendo del modelo del celular.

Los Favoritos



Mouse panic – Envía CN JUEGO MOUSE al 91111



cats in love – Envía CN JUEGO CATS al 91111



Real soccer 2005 – Envía CN JUEGO FUTBOL1 al 91111



2006 world soccer – Envía CN JUEGO soccer al 91111



world Table soccer – Envía CN JUEGO FUTBOL2 al 91111



world soccer Manager – Envía CN JUEGO FUTBOL al 91111



Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Combo del América

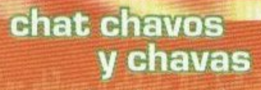
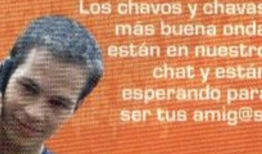
¡¡Descarga ya el Himno del América* y recibe también el escudo del equipo que produce pasiones!!

Envía CN AGUILAS al 91111



chat chavos y chavas

Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s.

Envía CN CHAVOS al 71111

Envía CN CHAVAS al 71111



Chat 24 hrs. en vivo

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Mario Pinball Land



2004

El héroe de overol gusta de experimentar todos los estilos de juego, y como **Pokémon** se aventuró al modo de Pinball, pues **Mario** también quiso probar suerte. El arte utilizado para esta versión es más al estilo convencional que lo que se muestra ahora con la oleada de los renders; los colores son sólidos y con pequeños detalles para darle efectos de luz o dimensiones en el caso del trazo.









En el caso de las esferas, éstas se generan con la imagen del personaje, tal como si fuera un contorsionista dentro de un garrafón.



Mario Tennis Power Tour

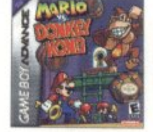
2005

Es casi ya una tradición que veamos una versión portátil del mismo deporte tratándose de la serie de **Mario**; **Mario Tennis Power Tour** no solamente mantiene el modo de aventura en donde debes llevar a dos héroes llamados **Clay** y **Ace** a convertirse en los mejores, sino que sigue la tendencia de emplear supermovimientos como en la versión de Nintendo GameCube que apareció un año antes.



Al igual que su hermano mayor de GCN, en **Power Tour** se utilizaron personajes en 3D creados en computadora para promocionar el juego. Como siempre, **Mario** mantiene su estilo de vestir, así sea en deportes, como en las aventuras, pero la princesa **Peach** sí ha cambiado su atuendo de acuerdo con cada ocasión.

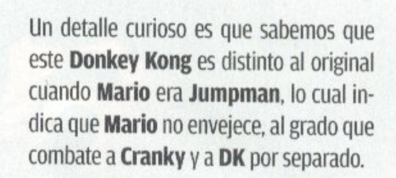
Mario vs. Donkey Kong



2004

La rivalidad de **Mario** con **Donkey Kong** parecía que había quedado en el pasado, pero el gran simio regresó a las andadas y se volvieron a enfrentar en el Game Boy Advance con un modo de juego novedoso que gira en torno a los juguetes de **Mario**. Para este título se utilizaron dibujos al estilo clásico, por lo cual se mantiene el sentimiento de longevidad de los personajes.





Un detalle curioso es que sabemos que este **Donkey Kong** es distinto al original cuando **Mario** era **Jumpman**, lo cual indica que **Mario** no envejece, al grado que combate a **Cranky** y a **DK** por separado.





¡Nº 1 Mundial!



Busca más contenidos en: www.movilisto.com.mx

CÓMO PEDIR LOS PRODUCTOS:

1 Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313



2 Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP



3 Una vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

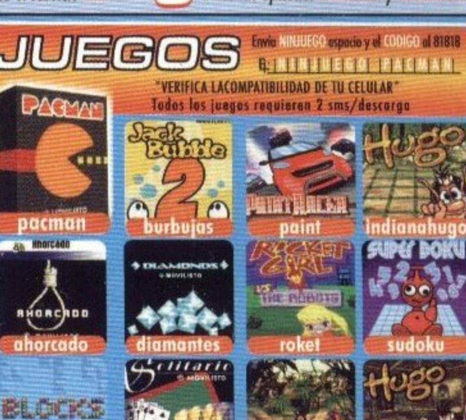
81818 COSTO: $15.00 (IVA incluido)





JUEGOS

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO al 81818
Ej.: NINJUEGO PACMAN
"VERIFICA LA COMPATIBILIDAD DE TU CELULAR"
Todos los juegos requieren 2 sms/descarga





JUEGOS exclusivos 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO al 44222
Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD
Todos los juegos requieren 2 sms/descarga





FONDOS TOP

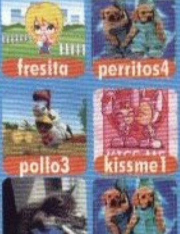
Envía NINFONDO espacio y el CODIGO al 81818
Ej.: NINFONDO ANGELITA





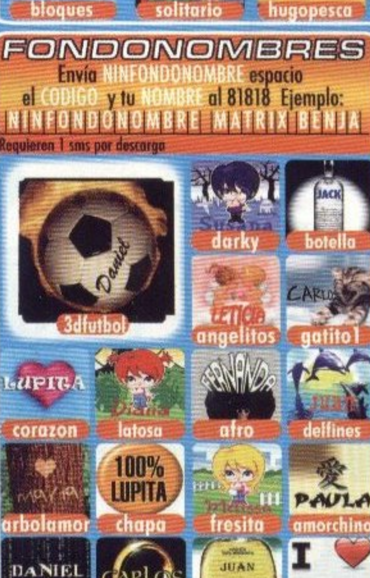






FONDONOMBRES

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO y tu NOMBRE al 81818 Ejemplo:
NINFONDONOMBRE MATRIX BENJA
Requieren 1 sms por descarga





DESTELLOS

brillan en tu celular!

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO del destello al 81818 Ej.: NINANIMACION FACE1





face1, abrazo, mariposa2, arcoiris, changuito, perrito, catarina, espiral, corazoncito, dog, cat, conejo, corazonfuego, caracol, osito













muro, hadabebe, dulce, besito

MÚSICA TOP 10

Envía NINTONO espacio el CODIGO espacio y la MARCA de tu cel al 81818 Ej.: NINTONO RODILLAS NOKIA

Envía NINPOLITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ej.: NINPOLITONO RODILLAS



	canción	códigos
nº1	De rodillas te pido/Alegres de la Sierra	rodillas
2	Adiós a mi amante/Montez de Durango	adios
3	Vete ya/Valentín Elizalde	vete
4	Labios compartidos/Maná	labios
5	Ella y yo / Aventura con Don Omar	ellayyo
6	Imagine / John Lennon	imagine
7	Ser o parecer/RBD	parecer
8	Angelito / Don Omar	angelito
9	Coleccionista de canciones/Camila	canciones
10	Mi credo / K-paz de la Sierra	credo

Lo más Nuevo

	canción	códigos
1	Needing u/David Morales	needing
2	Dance 4 life / Tiesto Feat maxi jazz	4life
3	Bella traición / Belinda	traicion
4	Arráncame el corazón / Maná	elcorazon
5	Bendita tu luz / Maná y Juan L. Guerra	tuluz
6	Listen (BSO Dreamigirls / Beyoncé	listen
7	Martyr / Depeche Mode	martyr
8	Breathe / The prodigy	breathe
9	Chasing Cars / Snow Patrol	cars
10	Rock This Party / Bob Sinclair	rock

Lo Mejor

canción	códigos
You're beautiful / James Blunt	beautiful
Amores como el nuestro/Jerry Rivera	amores
Rompe / Dady Yankee	rompe
Ojala que te mueras /Grupo Pesado	temueras
Si tu no vuelves /Chetes y Amaral	vuelves
Hips don't lie / Shakira	hips
Que hago yo / Ha-Ash	hago
Si tu no estas / Sin Bandera	noestas
El sirenito /La Autoridad de la Sierra	sirenito
Romeo y Julieta/Grupo Super Class	romeo
Sexy back / Justin Timberlake	sexyback
Lagrimillas tontas/ Montez de Durango	lagrimillas
Arrancame / Victor García	arrancame
Cita en el quirófano/Panda	quirofano
Este corazón/ RBD	corazon

Lo más cool

canción	códigos
Pump it/Black eyed peas	pump
Rosa Pastel /Belanova	rosa
Devorame otra vez/Lalo Rogriguez	devorame
Abeja Reina/Banda El Limón	abeja
Día de Enero/Shakira	enero
Atrevete a olvidarme/ Bobby	atrevete
Tu peor error/ La 5a Estación	peor
Hips don't lie / Shakira	hips
Rakata/Winsil Y Yandel	rakata
No no no/Thalia	aventura
Dulce niña/ Cumbia Kings	dulcenina
Que hago yo/ Ha-Ash	hago
Maneater/ Nelly Furtado	maneater
In da club/50 cent	indaclub
Fuerte no soy/Intocable	fuerte

Cine y TV

película/serie	códigos
Rocky (temaprincipal)	rocky
Misión Imposible	mision
My heart will go on (Titanic)	titanic
Batman	batman
Los Pitufos	pitufos
El bueno, el malo y el feo	bueno
Star Wars	starwars
Eye of the tiger / Paul Anka	eye
Pacman	pacman
Smallville	smallville

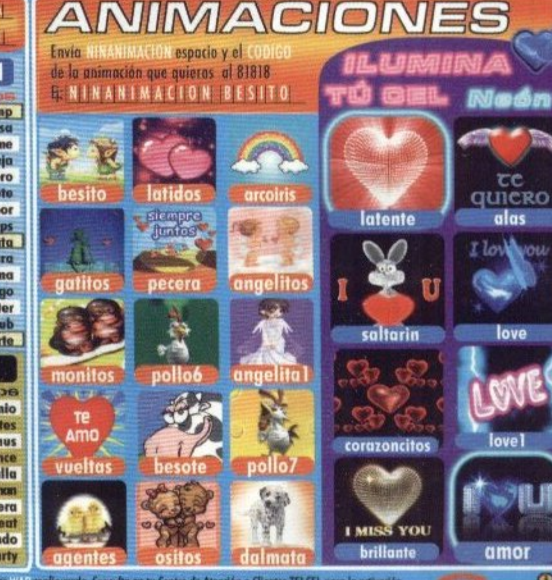
Retro

canción	códigos
Amor mio / Tres de Copas	amormio
Another one bites the dust /	bites
Barco a venus/ Mecano	venus
Flashdance (whta a felling)/Bso	flashdance
La muralla verde/Enanitos verdes	muralla
Man i feel like a woman/Shania Twain	likeawoman
Musica ligera/ Soda Stereo	ligera
Sweat (a la la long)/Inner Circle	sweat
Viviendo de noche/Veni Vidi Vici	viviendo
We like to party/ Venga boys	toparty

ANIMACIONES

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818
Ej.: NINANIMACION BESITO





besito, latidos, arcoiris, gatitos, pecera, angelitos, monitos, pollo6, angelita1, vueltas, besote, pollo7, agentes, ositos, dalmata

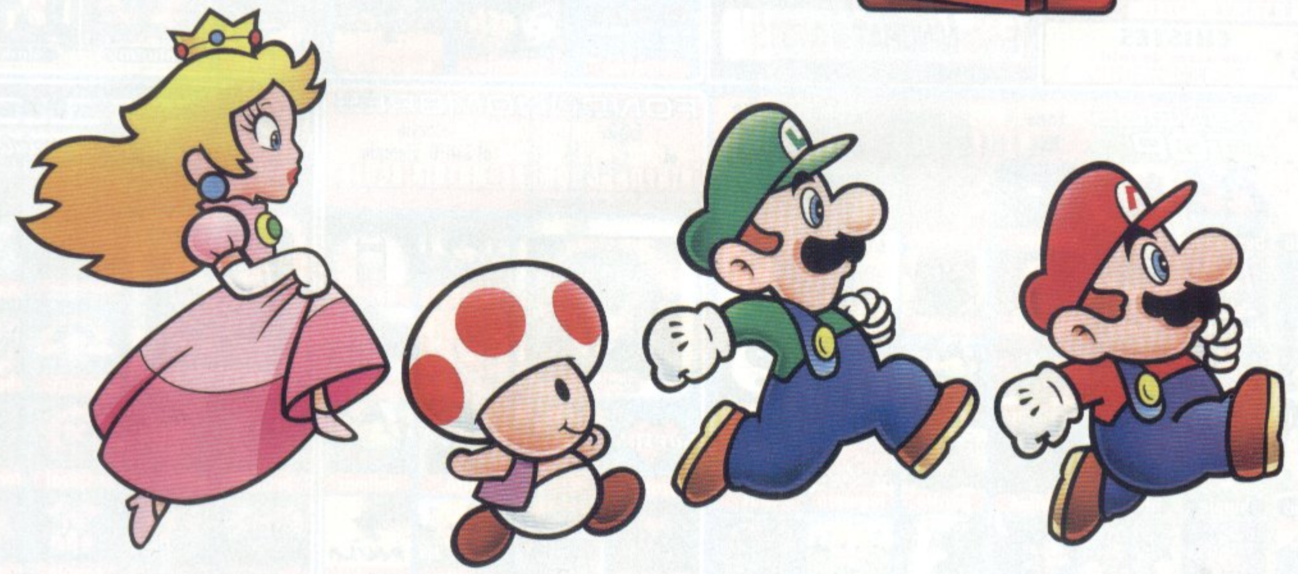
Super Mario Advance

2002

Super Mario Bros. 2 / Mario Bros.

Mario no pudo aparecer de mejor forma en el Game Boy Advance que como lo hizo, reviviendo una de sus grandes aventuras en el NES. Lógicamente se agregaron nuevos elementos para hacerlo atractivo, entre ellos un multijugador; en cuanto al diseño, también se crearon nuevas ilustraciones como las que te mostramos en esta página.

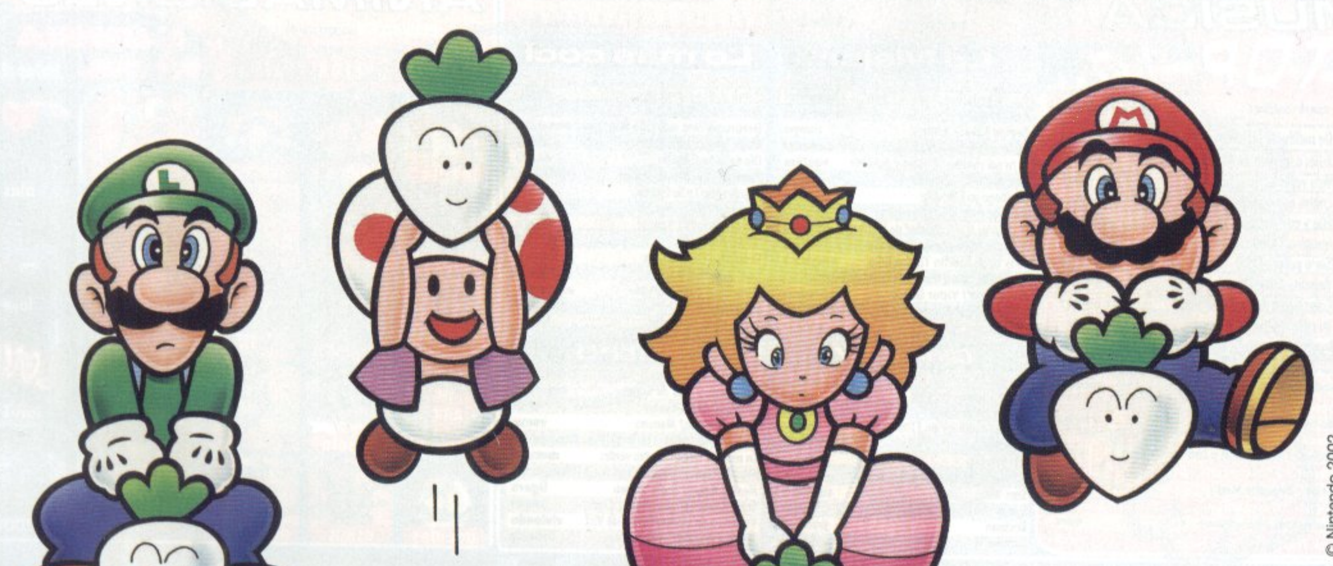






La principal característica de este juego es que podías elegir de entre cuatro personajes para vivir la aventura: **Mario**, **Luigi**, **Peach** y **Toad**, cada uno con habilidades distintas que los hacían únicos; por este motivo valía la pena terminar el juego varias veces.







Super Mario Advance 2

2002

Super Mario World



De todos los enfrentamientos de **Mario** con **Bowser**, el que se vivió en **Super Mario World** para Super Nintendo es uno de los más recordados, sobre todo porque **Mario** podía volar con ayuda de una capa, y a que **Bowser** contaba con un nuevo artefacto. Por este hecho Nintendo decidió relanzarlo para el GBA bajo el nombre de **Super Mario Advance 2**.

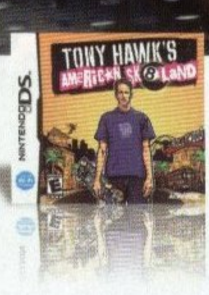
Super Mario Advance 3

2002 Yoshi's Island

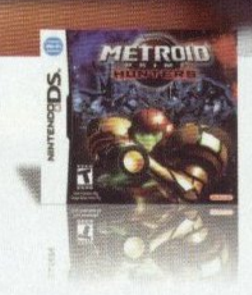
El exitoso juego que saliera originalmente para SNES, basado en la primera aventura estelar de **Yoshi** y **Baby Mario**, tuvo su regreso triunfal en el Game Boy Advance. El arte luce bastante diferente pues ahora se emplea un estilo similar a un libro para colorear y texturas que asemejan a dibujos creados con crayones.

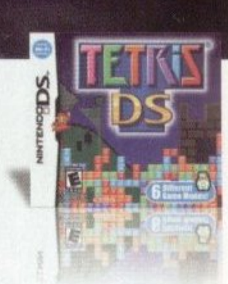



MARIOKART DS
NINTENDO DS


TONY HAWK'S
NINTENDO DS


Animal Crossing
Wild World
NINTENDO DS


METROID
HUNTERS
NINTENDO DS


TETRIS
DS
NINTENDO DS



Super Mario Advance 3
Yoshi's Island

El mundo de **Yoshi** había sido un lugar inexplorado, pero en esta aventura conoceremos que existen muchos de estos personajes y de varios colores, quienes le ayudarán al pequeño **Mario** en su nueva misión.



Aquí podemos apreciar a muchos de los villanos de **Super Mario Advance 3**; es evidente que todos muestran una imagen de infantes y sus colores son en tonos muy brillantes.

Super Mario Advance 4

2003

Super Mario Bros. 3

Uno de los grandes títulos del NES fue sin duda **Super Mario Bros. 3**, que años después diera lugar al *remake* que se muestra arriba. Su trazo al estilo de la vieja escuela se mantiene sin cambios; aquí podrás darte cuenta de cómo ha ido evolucionando el arte del bigotón desde los años 80 con respecto a lo que podemos observar en los últimos títulos ya diseñados en tres dimensiones.





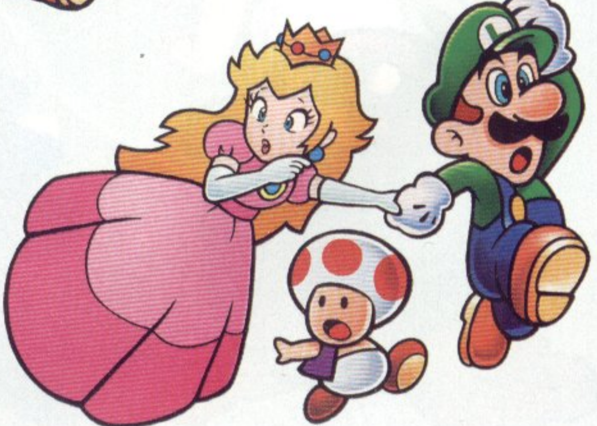






La Princesa es otro de los personajes que`han tenido varios cambios a través de los años, desde su nombre hasta su imagen y vestimenta, que varía dependiendo el juego.





MARIO KART® DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.

Nintendo Wi-Fi Connection



¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Nintendo GameCube

Los juegos de **Mario** siempre han ido en constante evolución, no sólo en el género de plataformas, el cual es el principal de este personaje, sino también en otros en los que ha probado suerte, como los RPG o deportes; y esto se hace más notorio cada vez que llega una nueva consola de Nintendo, y en el caso del GameCube, no fue la excepción.

Además del *gameplay*, otro aspecto que nos ha permitido ver el crecimiento de **Mario** y sus amigos, es el arte, ya que como dicen, "una imagen dice más que mil palabras", y un ejemplo perfecto son las ilustraciones que se han realizado para sus juegos de cubo, en donde por las facciones o poses de cada uno de los protagonistas, nos podemos dar una buena idea de lo que tratará el título.

Esto es importante, ya que es un reto para los directores de arte: el lograr que un juego sea llamativo desde que uno ve la caja. A continuación te presentaremos las mejores imágenes de los juegos de **Mario** durante los años del Nintendo GameCube, para que confirmes lo que te acabamos de comentar.



Dance Dance Revolution Mario Mix

2005



Comenzamos con un juego que mueve multitudes: **Dance Dance Revolution: Mario MiX**. En este título, **Mario**, **Luigi** y **Bowser,** entre otros, deciden relajarse un poco de sus problemas cotidianos, y qué mejor forma para hacerlo que bailando; así es, aquí dejas de lado el control para usar un tapete y mostrar tus mejores pasos de baile. Para ilustrar todo lo relacionado con este juego, se diseñaron imágenes fuera de lo común, o ¿qué opinas de la que tenemos a la derecha?; seguro que nunca imaginaste que el rey de los **Koopas** tuviera tanta habilidad en ese cuerpo tan pesado, ¿verdad?

Este es el tapete con el que viene el juego, en el centro se nota la silueta de **Mario** demostrando que el plomero sabe hacer de todo, hasta bailar.

Mario y **Luigi** no se iban a quedar cruzados de brazos... bueno, solamente en lo que esperan su lugar para ocupar la pista de baile y demostrar que en el **Mushroom Kingdom** también saben bailar. Por cierto, los temas que podemos encontrar en este título son de los juegos clásicos de la serie de **Mario**; una garantía.

Dance Dance Revolution Mario Mix

¡Qué tal la pose de **Mario**! Esta imagen nos deja ver lo movidas que están las canciones dentro de este título; además, la conjunción de sombras y luces la hace ver muy *cool*.



Luigi's Mansion

2001

Con la salida del Nintendo GameCube, todos esperábamos un nuevo juego de **Mario** que mostrara las capacidades del sistema; para sorpresa de todos, fue su hermano **Luigi** quien estelarizó su propio título en el cual se aprovechaba el poder del GCN y además introdujo un estilo de juego muy divertido y envolvente, gracias a las capacidades del cubo. Para acompañar esta aventura, se hicieron muchas imágenes muy buenas en 3D de **Luigi** y los fantasmas de la mansión.





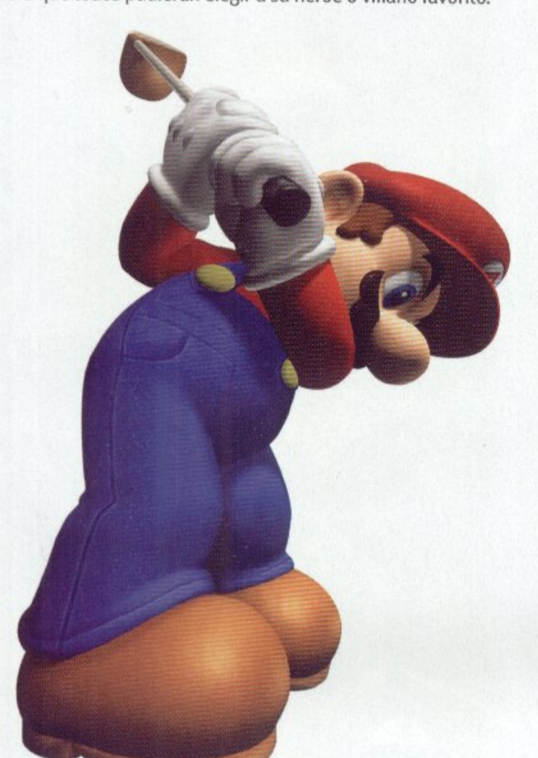
En el arte de la portada, **Luigi** nos recuerda a la película **Mi pobre angelito**; pero el plomero de gorro verde grita por miedo a los diferentes fantasmas del juego, a quienes él debe capturar muy al estilo de los **Cazafantasmas**. El diseño de cada personaje nos dejó sorprendidos por su alto nivel de detalle. Un clásico sin duda.

Mario Golf Toadstool Tour



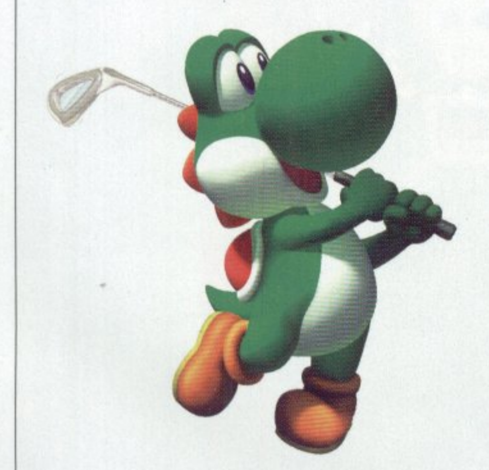
2003

Normalmente el golf es un deporte poco popular entre los videojugadores; pero cuando **Mario** y su pandilla entran al campo y toman el control, ¡todo se vuelve diversión! Para esta entrega se implementaron muchas cosas nuevas como tiros más poderosos, minijuegos específicos, y muchos elementos más. Adicionalmente, la gama de personajes elegibles se incrementó para que todos pudieran elegir a su héroe o villano favorito.





El diseño de los personajes fue mucho más estilizado que el de las versiones anteriores; cada uno de los participantes tiene su propio estilo representativo, el cual se refleja en el arte.







Mario Golf Toadstool Tour de Nintendo GameCube es uno de los más recomendables títulos de este deporte, solamente fue sobrepasado por **Wii Sports**, aunque claro que ahí no aparecen **Mario** y compañia.

Mario Party 4



2002

La cuarta fiesta de **Mario** se estrenó en el Nintendo GameCube con una notoria mejora gráfica tanto en personajes como en escenarios. Los minijuegos fueron cada vez más divertidos y se acompañaban de efectos de sonido mejor elaborados. En las ilustraciones de abajo podrás observar a algunos de los protagonistas de esta aventura que no por viivir la pachanga olvidarán sus rivalidades.

Los nuevos tableros contenían diversas trampas para favorecerte o perjudicarte, sin mencionar que el resto de tu compañía podía usar diversos elementos para quitar tus sueños de victoria. El diseño de personajes no es exclusivo, ya que están creados basados en el concepto de otras historias previas como **Luigi's Mansion**, por ejemplo.



Mario Party 5

2003

La serie de juegos de tablero más populares del planeta, obviamente los **Mario Party**, comenzaron su vedadera evolución en esta parte, donde los minijuegos ya no eran simples actualizaciones de las ediciones de Nintendo 64. Entre las novedades que encontramos, es†án unos cristales con los que puedes obtener ítems diversos. Además de eso, se incluyeron mejoras para el modo de sun solo jugador, donde los personajes controlados por el CPU no tardaban tanto en tirar. Las imágenes que tenemos abajo representan dos de los juegos más divertidos, uno donde debemos capturar bolas de helado, y otro del rey de los deportes.









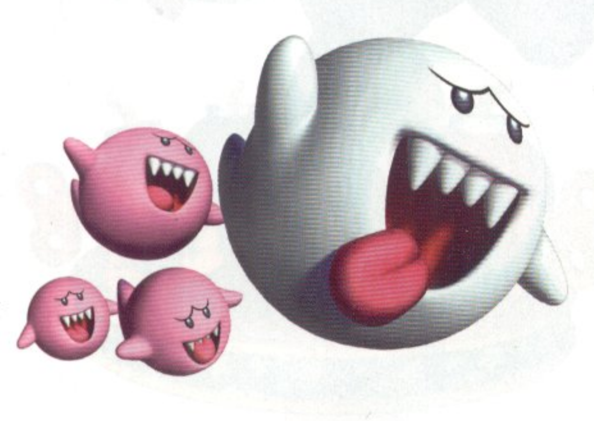
Los peligros en el tablero están a la orden del día; hay bombas, balas, en fin, te recomendamos ver bien tu tirada, y no saltar por saltar para pegarle al dado, o te puede pasar alguna de las tragedias que están sufriendo **Toad**, **Luigi** y **Jr**, o si de plano te va muy mal, hasta tendrás que enfrentar a **Bowser**.

Mario Party 6

2004



La serie de **Mario Party** es una recomendación para los fines de semana en familia o con los cuates. No solamente se trata de que tiene muchos minijuegos, sino que éstos están pensados para aprovechar e incorporar muchos elementos y personajes de la franquicia de **Mario** para crear una experiencia como pocos títulos logran. Introducir más personajes como **Toadette**, quiere decir más diseños novedosos, los cuales fueron muy bien logrados en CGI para promocionar los diversos eventos del juego.









Daisy y **Peach** regresan para este juego, a su estilo formal de princesas con sus vestidos largos. No cabe duda que el arte de este título de GCN es toda una maravilla visual.

Mario Party 7

2005

La última celebración de los carismáticos personajes de Nintendo fue **Mario Party 7**, una intensa fiesta que incluyó detalles nuevos como el uso del micrófono, que también fue usado en los juegos **Odama** y **Mario Party 6**. Para darle mayor diversidad de personajes, fueron invitados dos nuevos como **Dry Bones** y **Birdo**, a quienes puedes apreciar a la perfección en las ilustraciones de abajo. ¿Cuál es tu personaje favorito?



Dispuestos a entregar todo en esta secuela, todos los personajes participarán en 80 diferentes minijuegos ya sean individuales o por equipos. Obviamente los hermanos Bros. son de los más solicitados, pero **Wario** y **Waluigi** demostrarán que sus bigotes también son populares.



Mario Power Tennis

2004

No todo en la vida son fiestas, partidos de golf, aventuras o carreras en pequeños vehículos. **Mario** reúne a todo el elenco principal para esta secuela de Tennis, donde les dará la revancha incluso a personajes nuevos como **Waluigi**. Si bien el juego se caracterizó por su intensa acción, también es notable su gama de poderes especiales que, a pesar de contar con animaciones sencillas, lograba captar la atención de cualquiera.





Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Think
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo
system sold separately. mario.nintendo.com

Mario Superstar Baseball

2005

Uno de los mejores juegos de Baseball que hemos visto en cualquier plataforma, es precisamente este, el que protagonizan **Mario** y compañía, donde, además de conectar Home-Runs, tienes la posibilidad de competir con varios de tus amigos en divertidos minijuegos. Cada uno de los jugadores tiene un diseño particular en su bate, por ejemplo, aquí podemos ver que **Mario** tiene su famosa letra "M", pero hay otros, como **Donkey Kong,** que prefieren usar la fuerza bruta, y golpea la pelota con un guante de box, lo que te obliga a ser más preciso en la caja de bateo.

Peach, como toda mujer, le encanta vestirse adecuadamente para cada actividad que realiza, y el practicar este deporte no es la excepción, por lo que escogió este singular atuendo para afrontar los partidos.





Al ver cada una de estas ilustraciones te puedes dar cuenta de la intensidad que alcanzan los partidos en este título, y para muestra la imagen de **Mario** lanzando una "bola de fuego", que representa su movimiento especial, con el que conectar un cuadrangular no es cosa de risa.

Mario Kart Double Dash!!

2003

Podríamos decir que no existe videojugador que no haya conocido algún título de la serie **Mario Kart**; desde que apareció el primero para SNES, hemos seguido las diferentes versiones emocionándonos con su divertido modo de juego y violenta emoción. Cuando los **Mario Kart** llegaron al Nintendo GameCube, se le dio un giro al *gameplay* al incorporar dos personajes en cada vehículo, los cuales cambiaron de ser simples *Go-karts*, a todo tipo de máquinas de carreras alusivas a cada equipo.







El arte de **Double Dash!!** es sumamente bueno; no solamente presentaron a los competidores y sus vehículos, sino que incluso cada elemento está muy bien detallado.





La imaginación y creatividad de la gente de Nintendo no tiene límites; para muestra, checa todos los diferentes diseños de los carros de este juegazo.



Mario Kart Double Dash!!

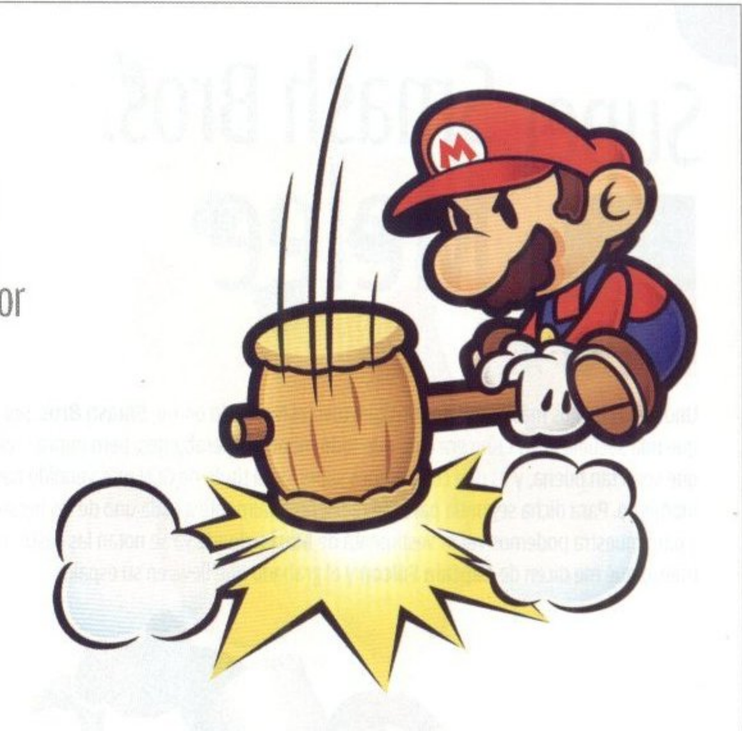
Con nuevos poderes que puedes tener en conjunto con tu copiloto, ahora podrás tener más diversión. Trata de combinar a los personajes y vehículos para lograr efectos diferentes.

Paper Mario

The Thousand-Year Door

2004

El original **Paper Mario** de Nintendo 64 causó tanto revuelo que Nintendo decidió crear una secuela que aprovechara aún más las características bidimensionales del personaje en un mundo plenamente tridimensional. Ya podíamos observar al bigotón transformarse en difrerentes figuras como un rollo o un avión de papel. El arte para esta edición se caraterizó por dejar a un lado el diseño en 3D y crear uno igual de vistoso en 2D, con ciertos efectos de sombras que realzan cada detalle.















Super Smash Bros. Melee

2001



Uno de los juegos más revolcionarios que tuvo el Nintendo 64 fue **Smash Bros**, por lo que una secuela en el Cubo era algo que todo mundo esperábamos, pero nunca creímos que sería tan buena, y es que como debes saber, es el título de GCN más vendido hasta el momento. Para dicha segunda parte se rediseñó totalmente a cada uno de los personajes, y para muestra podemos ver la vestimenta de **Mario**, donde ya se notan las costuras de su traje, o qué me dicen de **Captain Falcon** y el grabado que lleva en su espalda.



Otro de los peleadores que recibieron mejoras notables fue **Ness**, en el que se nota un look más fresco, y su bate fue rediseñado totalmente. Pareciera que **Yoshi** y **Pikachu** no variaron mucho, pero si eres observador se aprecia una mejor definición en sus diseños, menos poligonales que en la primera versión del juego.

Peach y **Bowser** fueron dos de los personajes que debutaron en **Melee**; en ambos hicieron un gran trabajo, su diseño simplemente resalta su personalidad.

Donkey Kong no sólo recibió nuevos ataques, también unos retoques en su pelaje; y ni qué decir de **Samus**, que luce excelente.

Esta es una variante de la imagen que te mostramos en la página anterior y la cual fue portada de nuestro décimo aniversario. ¿La recuerdas?

Super Mario Strikers

2005

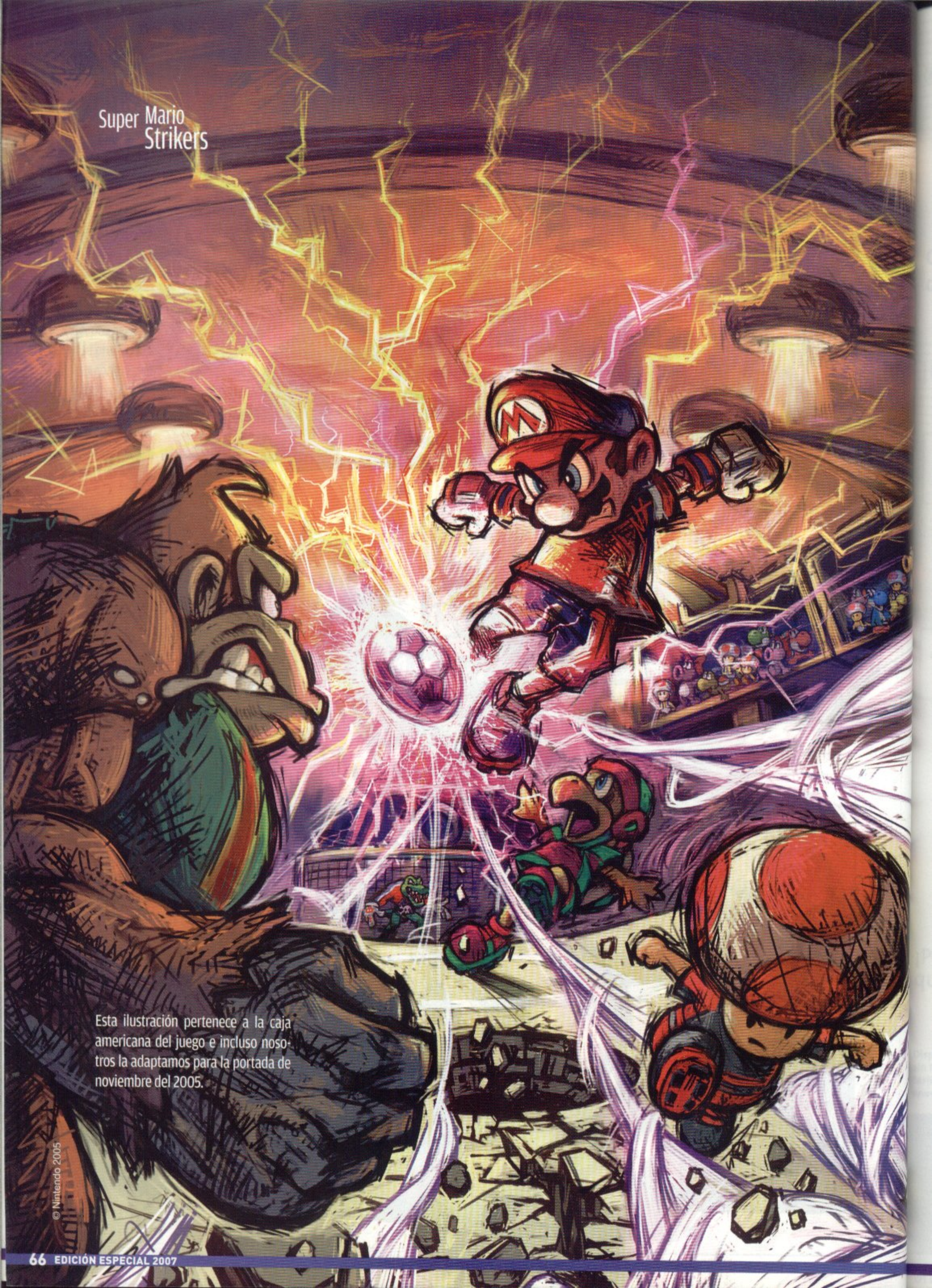
Pocos son los deportes en los que **Mario** y sus colegas han participado, pero ahora con el futbol soccer se visten con sus mejores trajes y se preparan para uno de los torneos más emocionantes de esta categoría. Es evidente que los personajes tienen un aspecto más agresivo como **Toad**, que deja su cara inocente por un gesto más de competencia donde se aprecia su firmeza por no ser un rival débil.



Donkey probablemente está enojado porque sus preciosas bananas las usarán como trampas del juego, así que deberá ir pensando en una opción alternativa para su cena. Incluso él siempre sonriente **Mario**, fija su mirada hacia el objetivo principal, la portería del enemigo.



En esta imagen se puede apreciar a **Mario** con un traje azul con rojo, éste era el uniforme preliminar que usaría el plomero para la contienda de soccer, no obstante, se modifico a rojos y grises para la versión final, ¿cuál te gusta más?



Esta ilustración pertenece a la caja americana del juego e incluso nosotros la adaptamos para la portada de noviembre del 2005.

Super Mario Sunshine

2002

El GameCube se estrenó con un título de **Luigi** en lugar de **Mario** y obviamente los fans estaban esperando una aventura del plomero de overol azul que continuara con lo visto en **Super Mario 64** y que quizá diera una forma real al prometido **Mario 128**. Pero Miyamoto se decidió por una historia diferente en donde se incluyó un accesorio nuevo para **Mario**. El juego brillaba con muchos colores y personajes conocidos y otros nuevos que vinieron a incrementar las peripecias del ojiazul.



El diseño de personajes es el estandard, pero se incluyeron otros tantos como este **Mario** semitransparente a quien te encontrarás en múltiples partes del juego. Aquí en lugar de estrellas, coleccionas shines.



Nintendo DS

Fue con este sistema con el que comenzó la revolución de Nintendo en cuanto a modos de juego, en él, hemos podido ver obras extraordinarias que jamás hubieran podido ser creadas en otro sistema, y no por el poder gráfico, sino por sus característcas especiales como la pantalla táctil o el micrófono. Ya tiene rato en el mercado, pero lo mejor es que aunque pasan y pasan los días, nos sigue sorprendiendo a todos con la calidad de sus títulos.

Obviamente que **Mario** no se podía quedar fuera de tan extraordinario sistema, y fue él quien lo acompañó en su salida con una versión renovada de **Super Mario 64**; pero por fortuna, no ha sido el único juego de nuestro personaje favorito que ha visto la luz del sol en el Nintendo DS; han salido bastantes, y en seguida te mostraremos las mejores imágenes de estos juegos, que seguramente ya forman parte de tu colección; en todas se nota el trabajo de Nintendo en demostrar que la presentación lo es todo.



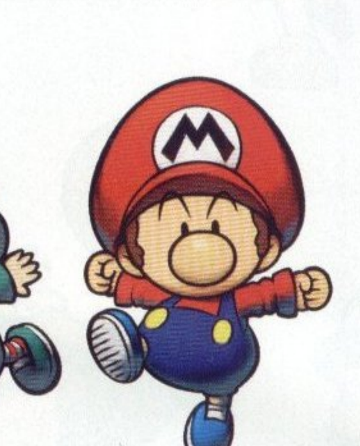


Mario & Luigi
Partners in Time



2005

La secuela del popular juego de Game Boy Advance es un título excelente con gran nivel de reto, y una historia que te sorprenden a cada instante. En cuanto a su diseño, podemos apreciar trazos muy refinados y suaves en todos sus personajes, dándole un aspecto como de estar dibujados a mano. Realmente es sobresaliente el arte que se usó para esta aventura, demostrando que no necesariamente se tienen que usar renders para llamar la atención de los consumidores.





De lo más gracioso de **M&LPIT**, es que en ciertos momentos puedes jugar con **Mario** y **Luigi** pero en sus versiones de bebé, un gran detalle de Nintendo.





Mario Hoops 3 on 3

2005

El futbol o el golf no son los únicos deportes en los que **Mario** y compañia han participado, y recientemente los pudimos ver recorrer duelas de basquetbol en **Mario Hoops 3 on 3**. Para este juego se optó por un estilo más agresivo, demostrando la pasión con la que se vive este deporte. Quizá lo ideal hubiera sido que cada personaje tuviera un uniforme, pero bueno, por lo visto **Peach** fue la única lista que sí se mandó a hacer un traje especial para su aparición en esta rápida disciplina.




Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Save&Quit
Undo
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día! con Brain Age.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co., Ltd. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo.
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Mario Kart DS



2005

La gran familia de Nintendo sigue en pie de lucha en su modalidad de *Go Karts* y ahora le sacaron provecho a la doble pantalla del Nintendo DS. Luego de la experiencia buena o mala de trabajo en equipo en el GameCube, se regresa al modo individual que vio nacer a **Mario Kart** en el SNES.





Los personajes no variaron su aspecto físico, pero en su lugar se optó por darle una refrescada a los vehículos, que ahora lucen tan aerodinámicos como el de **Toad** o tan personalizados como el de **Donkey Kong**.



La posibilidad de conectarte a través de las redes inalámbricas (Wi-Fi) abrió una nueva forma de experimentar el juego de *Go Karts*. ¿Te imaginas como sería la versión de Wii?

Mario VS. Donkey Kong 2



2006

March of the Minis

Habiendo tenido tanto éxito, la secuela de **Mario vs Donkey Kong** no se hizo esperar, sólo que en esta ocasión llegó al Nintendo DS para aprovechar las capacidades del sistema y llevar a un nuevo nivel esta franquicia tan divertida. En esta ocasión no se recicló el arte original, sino se crearon personajes desde cero para esta versión.







Ahora no solamente se encontraron muñequitos del plomero, sino también de otros personajes clásicos del universo de **Mario**.







Donkey Kong se ve sin duda más travieso con su imagen picaresca. El estilo del primer **MvsDK** se mantuvo de manera similar.

New Super Mario Bros.



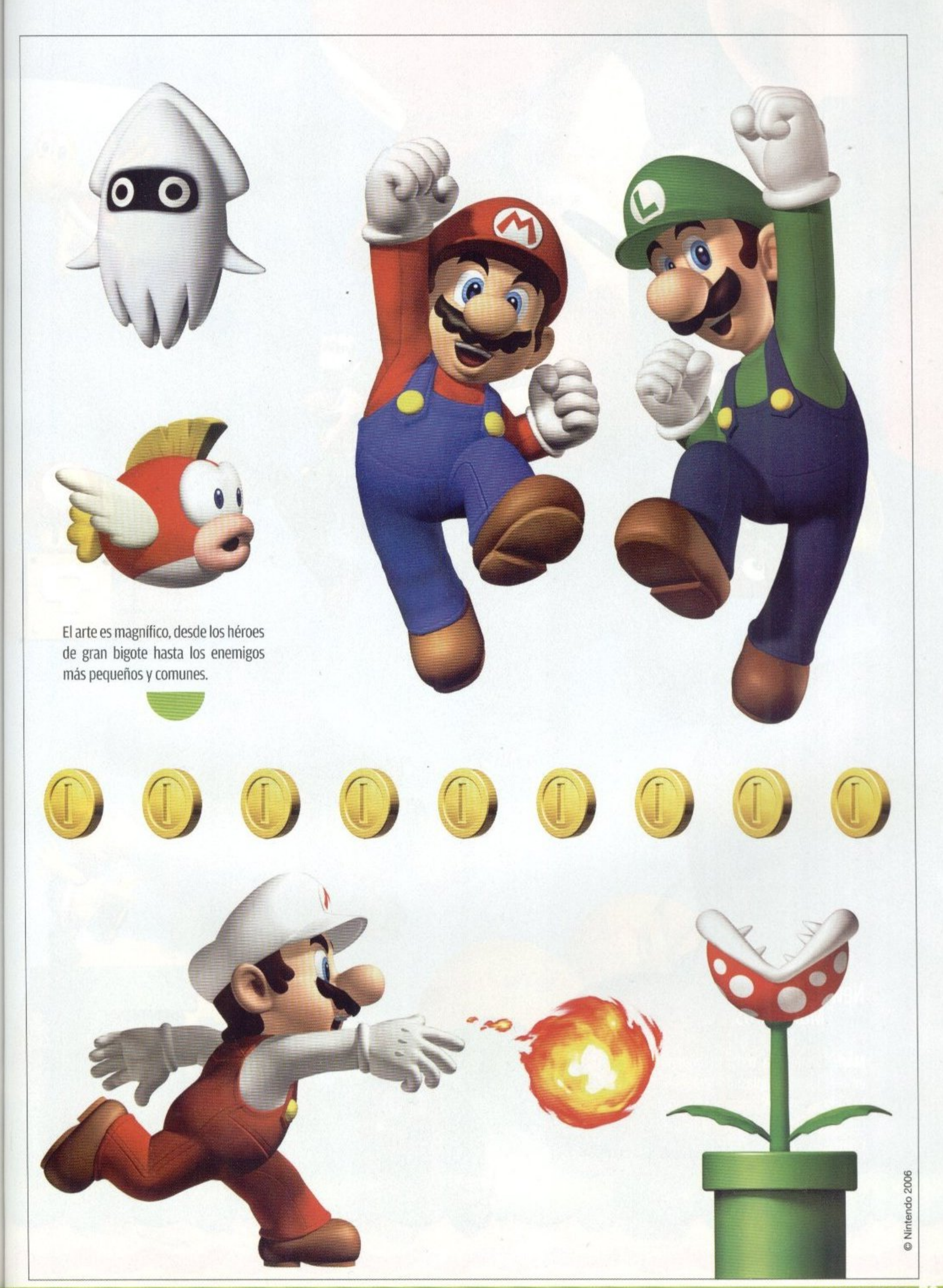
2006

Para el año pasado, Nintendo decidió hacer un *remake* del clásico que todos disfrutamos en el legendario Nintendo Entertainment System. No solamente se mejoraron los gráficos y se añadieron escenas nuevas como pasa en muchas ocasiones; sino que se creó toda una experiencia totalmente impresionante que lleva a la joya de 8 bits a un nivel tan alto, que parece un título aparte.



Mario, **Peach**, **Toad**, y todos los personajes tuvieron un diseño especial para acoplarse al estilo del juego.





El arte es magnífico, desde los héroes de gran bigote hasta los enemigos más pequeños y comunes.



New Super Mario Bros.

Mario demuestra todo su poderío en este juego al aplastar literalmente todo lo que se ponga a su paso. Odiarías ser uno de ésos pobrecitos **Goombas**, ¿verdad?



El rey de los **Koopas**, **Bowser**, viene con todo para hacer frente a los hermanos **Mario**. Fíjate en el nivel de detalle de cada uno de los personajes. ¡De verdad se lucieron con el arte!

Super Mario 64 DS



2004



Este *remake* del juego original que nos dejó con el ojo cuadrado en el Nintendo 64 nos sorprendió porque no solamente contiene todo el clásico de **Mario**, sino muchísimas cosas más y varias mejoras en relación al control utilizando la pantalla táctil del NDS. Este es un título que simplemente no puede faltar en tu colección; ¡de cuatro se pone muy divertido!



Luigi, **Yoshi**, y **Wario** se unen a la acción en este juego; cada uno tiene su arte en donde se refleja su forma de ser.



Super Princess Peach



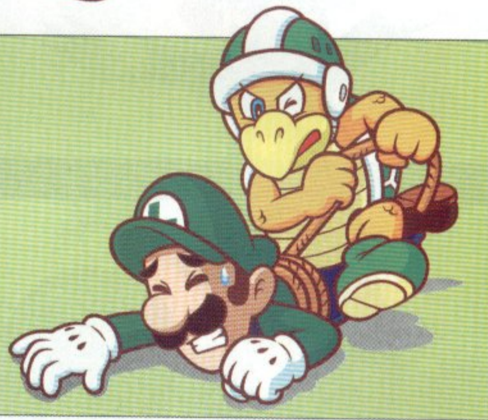
2006

A comienzos del 2006, **Peach** por fin dio el gran paso en su carrera, y protagonizó su primera aventura, ya que, aunque antes la habíamos podido controlar en un **Super Mario Bros. 2**, quien se quedaba con todo el crédito era **Mario**. Para esta aventura la Princesa conserva su *look* original, es decir, con su largo vestido rosa y guantes blancos. Para este título se decidió que los tonos de los colores fueran "pastél", lo que las vuelve muy llamativas, ideal para el estilo que maneja el juego. **Mario** y **Luigi** han sido secuestrados por los **Hammer Bros**., a quienes se les dio un aspecto más rudo al que conocíamos en **Super Mario Bros**.



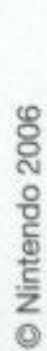


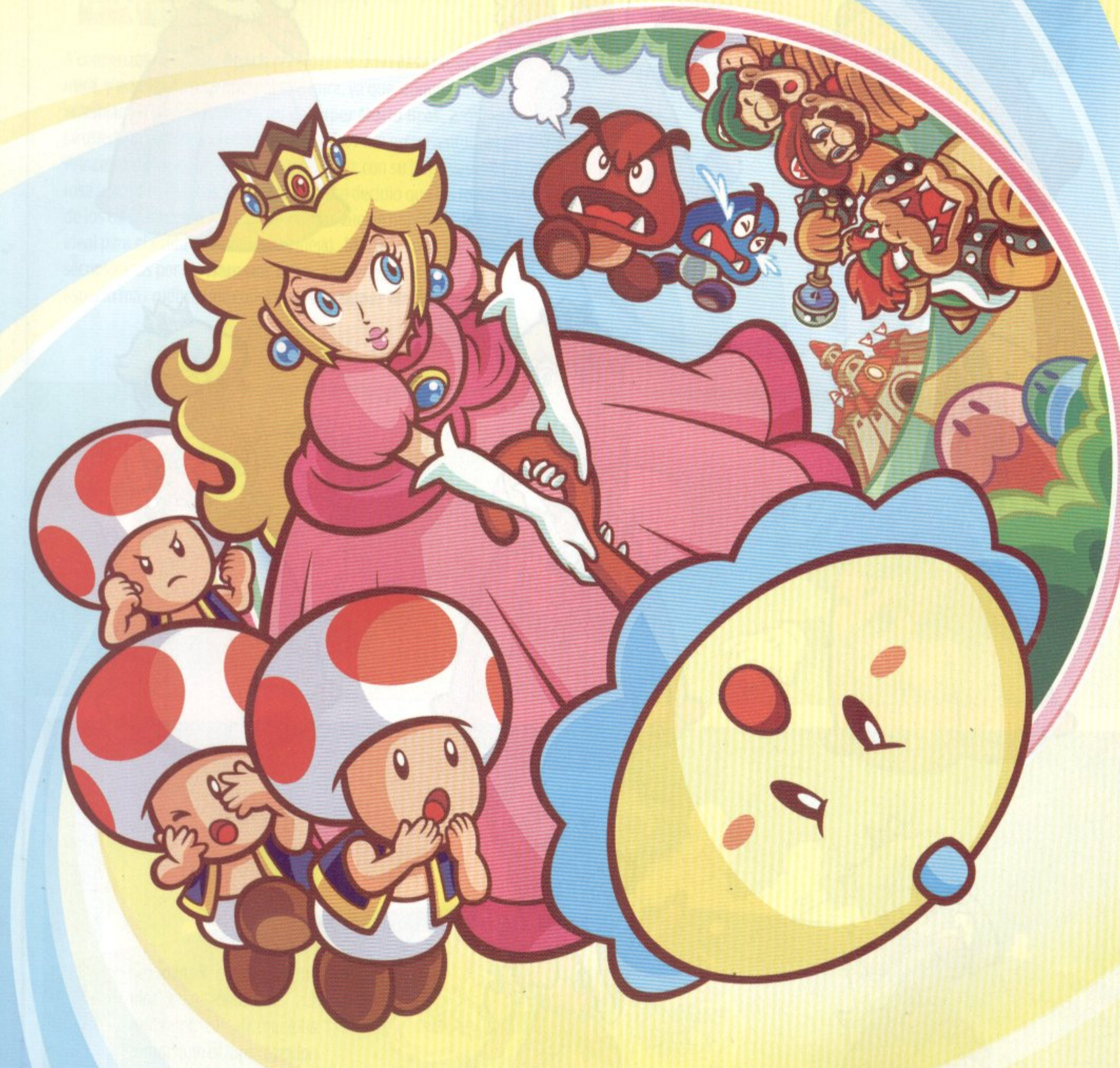






En este juego **Peach** usa sus emociones para salir adelante de los diferentes peligros, aquí te mostramos el aspecto que tenía en cada uno de ellos, como te puedes dar cuenta, es una chica bastante voluble. ¿tú con cual te quedas?





Esta ilustración nos recuerda mucho al estilo que se manejaba en los tiempos del Nintendo de 8 bits, ¿No te parece? como sea, es una imagen muy bien trabajada, ideal para que te des una buena idea que trata el título.



Peach aterrizó con el pie derecho en nuestro Nintendo DS, con una aventura que es apta para ambos géneros y todas las edades.

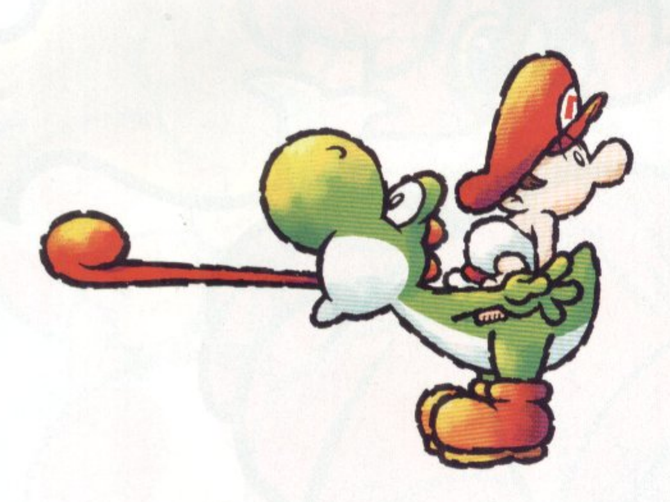
Yoshi's Island DS



2006



Este es uno de los mejores juegos que han salido para el Nintendo DS, combina de una manera magistral reto y diversión, volviéndolo una opción excelente para jugadores tanto expertos como para los que apenas van iniciando en este mundo de los videojuegos. El arte que se utilizó es muy parecido al de su versión para Super Nintendo que saliera hace 10 años, en donde podemos apreciar a **Yoshi** y a baby **Mario** en diferentes actos, pero también tenemos modelos totalmente nuevos, como el de **Wario**, **Donkey Kong** o la **Princesa Peach**, a quien por cierto vemos en la parte inferior de esta página.







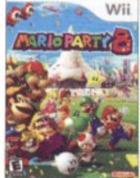


Wii

El Nintendo Wii es todo un fenómeno alrededor del mundo. Podríamos decir que no hay nadie que lo juegue y no quede atrapado en su divertido estilo de hacernos disfrutar las más increíbles experiencias en compannía de nuestros personajes favoritos. No es sorpresa que **Mario** y compañía llegaran con todo su carisma y estilo característico a este singular sistema de Nintendo. En los diversos juegos que han aparecido, se ha podido demostrar cómo la moda del Wii apenas está comenzando, y afortunadamente, tendremos más y mejores títulos de distintos géneros para pasar horas y horas de sano entretenimiento. Para engalanar tan sorprendentes clásicos instantáneos, los artistas de Nintendo han procurado crear nuevos diseños para cada experiencia, manteniendo el estándar de calidad que ha predominado desde el origen de todos y cada uno de los personajes.



Mario Party 8



2007

¡Mario, **Peach**, **Luigi**, **Wario**, **Toad**, **Boo**, **Bowser**, **Toadette**, **Daisy**, y todos los demás están listos para la fiesta más grande y alocada de todas! **Mario Party 8** es la más nueva versión de esta exitosa serie, y ahora en el Wii, tenemos una nueva manera de experimentar los minijuegos y divertirnos en compañía de toda la familia y/o amigos. Los personajes no solamente se ven mejor, sino también más reales que nunca, gracias al diseño tan detallado de cada uno de ellos.













Mario Strikers Charged

2007

Mario es un gran aficionado a todos los deportes, pero cuando él y sus amigos pisan el terreno de juego, ¡todo se vuelve una explosiva y feroz competencia! Esta secuela del afamado **Super Mario Strikers** de GCN tierne todos sus elementos mejorados, contando también con un estilo de arte más agresivo para que vaya acorde al *gameplay* de este juegazo para Nintendo Wii.



Super Smash Bros. Brawl

2007

Una de las sorpresas que Nintendo se guardó bajo la manga en el pasado E3 fue el anuncio de **Super Smash Bros. Brawl**, la tercera entrega de este popular título de peleas en donde intervienen múltiples personajes propios de la marca, pero en esta ocasión se rompe esa regla ya que se anunció a **Solid Snake** como uno de los participantes en la contienda de Wii.



Aquí sí notamos una diferencia en cuanto a diseño de personajes, ahora sus trajes están más detallados, como en el caso del overall de **Mario**.

Super Mario Galaxy

2007

Las aventuras de **Mario** siguen expandiendose y no se preocupan por fronteras o, en este caso, por planetas. **Super Mario Galaxy** viene a ser una de las promesas de Nintendo para este año, con gráficos y escenarios fuera de lo cumún y un estilo de juego que te dejará boquiabierto.

Super Paper Mario

2007



Primero se prometió para Nintendo GameCube, pero al final se transformó en un título dedicado al Wii. Super Paper Mario sigue con la idea central de mostrar a los personajes desde una forma bidimensional tal como si fueran unas figuras de papel, pero aun así, el juego logra combinar la tercera dimensión con la 2D, para convertirse en una proesa gráfica.

Los personajes cuentan con un diseño divertido, muchos formados por figuras geométricas y vueltos a la vida con colores atractivos. Aquí te enfrentarás a nuevos villanos que le darán un descanso al viejo **Bowser**.

